

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Араева Л.А., Катышев П.А., Малахова Н.Е. Князькова Т.В., Оленев С.В., Паули Ю.С., Стрыгина О.В. Риторика: учебное пособие для студентов гуманитарных факультетов / под ред. П.А. Катышева. – Кемерово: Кузбассвуиздат, 2006. – 338 с.
2. Зиганов М.А. Мнемотехника. Запоминание на основе визуального мышления. – М.: Школа рационального чтения, 2000. – 11 с.
3. Козаренко А.В. Учебник мнемоники. Система запоминания Джордано. – М.: 2007. – 19 с.
4. Магазета. Обзор методов изучения китайского языка и запоминания иероглифов. – Режим доступа: <http://magazeta.com/2013/01/methods-review/> (дата обращения: 01.04.2015).
5. Маринич Н.Ю. Использование образно-мнемонических приемов в процессе изучения китайской иероглифики // Коммуникативные аспекты языка и культуры. Сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2014. – Ч II. – С. 338–343. – Режим доступа: http://www.lib.tpu.ru/fulltext/c/2014/C77/V2/C77_V2.pdf (дата обращения: 23.07.2015).
6. Никитина Т.Б. Самоучитель по развитию памяти (техника скоростного запоминания). – М.: Международное агентство “А.Д.& Т.”, 1999. – 293 с.
7. Heisig J.W. Remembering Simplified Hanzi Book 1, How Not to Forget the Meaning and Writing of Chinese Characters. – Honolulu, 2009. – 17 p.

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «GAMBLING»)

Н.А. Кобзева, И.Н. Смирнова

*Национальный исследовательский
Томский Политехнический университет*

Развитие российского общества на современном этапе характеризуется становлением единого образовательного пространства в рамках Болонского процесса и перехода на федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС ВО 3+) бакалавриата и магистратуры. Данные обстоятельства обуславливают необходимость пересмотра и корректировки существующих методов обучения дисциплине «Иностранный язык» в неязыковом вузе.

Реализация компетентностного подхода, на основе которого осуществляется инженерно-техническое образование во всех странах – участницах Болонского процесса, предусматривает широкое использование в процессе обучения иностранным языкам активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных и общекультурных компетенций будущих специалистов.

В данном контексте одним из наиболее важных направлений обучения дисциплине «Иностранный язык» является формирование иноязычной коммуникативной компетентности студентов.

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции студентов неязыкового вуза предполагает разработку и использование инновационных методик и технологий, адекватных тенденциям развития отечественного и международного социума, ориентированных на формирование готовности обучающихся использовать иностранные языки язык в самообразовательных целях в ходе обучения в вузе, а затем и в профессиональной деятельности.

В настоящее время в Национальном исследовательском Томском политехническом университете (НИ ТПУ) реализуются методы активного обучения, а также инновационные формы и средства организации обучения: кейс-стади, методы учебной дискуссии, дидактические игры, коммуникативные игры, организационно-деятельностные игры, приёмы развития критического мышления, работа в команде, метод проектов, методы проблемного обучения и метод мозгового штурма. Для инновационных форм и средств организации обучения характерны тренинги, мастер-классы, творческие мастерские, дискуссионное обсуждение проблем в форме студенческих конференций, современные формы и средства оценки результатов образовательной деятельности, использование современных информационных ресурсов и технологий.

Дисциплина «Иностранный язык» предусматривает использование традиционных форм обучения в сочетании с инновационными методиками, обеспечивающими достижение планируемых результатов обучения и развитие иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Использование данных методов рекомендуется, например, в Рабочей программе дисциплины «Иностранный язык» для направлений основных образовательных программ (ООП): 150700 “Машиностроение”, 200100 “Приборостроение”, 201000 “Биотехнические системы и технологии”, 210100 “Электроника и нанoeлектроника”, 221400 “Управление качеством”, 280700 “Техносферная безопасность”.

Использование игры как одного из эффективных приёмов, позволяющих стимулировать творческую активность и повышать мотивацию студентов, успешно применяется в обучении иностранным языкам. Способствуя большей вовлеченности в учебный процесс, игра

- избавляет обучающихся от скованности и боязни делать ошибки,
- формирует языковую догадку,
- активизирует пассивный словарный запас.

Кроме того, игра как вид учебной деятельности развивает готовность к риску, способность к принятию независимых решений и независимых форм поведения, что является важным для осуществления успешной иноязычной коммуникации.

Готовность обучающегося к игре предполагает:

- развитие внешнего интереса к игре в целом (название игры, приз);
- развитие внутреннего интереса (содержательная сторона игры, взаимодействие с соперниками);
- предварительный поиск способов выполнения игровой задачи, прогнозирование личных возможностей их осуществления;
- формирование и принятие решения о вступлении в игру, ведение игрового процесса.

В качестве средства формирования социокультурной компетенции в процессе обучения иностранным языкам игра может стимулировать у обучающихся:

- осознание собственного роста и продвижения в познании окружающего мира;
- радость овладения интересными и захватывающими способами деятельности;
- удовольствие от процесса познавательной учебной деятельности;
- чувство собственного достоинства;
- гордость за успех соперника.

Рассмотрим, например, «*gambling*», азартную игру, известную в Великобритании, позволяющую зарабатывать деньги интеллектом и представляющую собой заключение пари.

В организованной и проведённой студентами 2 курса Института неразрушающего контроля НИ ТПУ игре «*gambling*» пари заключалось о предпочтительности использования той или иной языковой структуры в определённом контексте. В своих умениях и навыках владения английским языком состязались две группы студентов 2 курса Института неразрушающего контроля. «Деньгами» служили баллы, являющиеся «богатством» для каждого студента.

В данном контексте использование игрового метода обучения предполагало следующие цели:

1) учебно-познавательные:

- обобщение и закрепление грамматического и лексического материала общетехнической тематики, изученного в течение семестра;
- знакомство с лексемой «*gambling*» и её синонимами;
- формирование языковой догадки и активизация пассивного словарного запаса;
- осуществление успешной коммуникации на иностранном языке;

2) воспитательные:

- формирование и развитие навыков и умений работать в команде в условиях конкуренции;
- приобретение опыта принятия решения в условиях ограниченного времени.

Игра состояла из четырёх этапов: организационного, разминочного, основной части и подведения итогов. На организационном этапе объявлялся план проведения игры, условия и состав жюри. В жюри входили по одному представителю от каждой группы и независимый журналист университетской студенческой газеты. Каждая команда получила 200 «виртуальных» фунтов стерлингов стартового капитала, которые она могла выиграть или проиграть в процессе игры. На разминочном этапе студентам было предложено принять участие в блиц-викторине, посвященной знакомству с терминологией данной игры. Основная часть включала лексико-грамматическую викторину, содержащую 20 вопросов теста, конкурс профессионального анекдота и музыкальный конкурс профессиональной песни, для которого студенты должны были заранее сочинить мелодию на стихи, включающие профессиональную лексику, а затем исполнить песню. В жаркие споры о выборе наиболее правильного варианта ответа были вовлечены не только участники команд, но и жюри, что создало необходимость успешного осуществления иноязычной деятельности в условно-коммуникативной ситуации. В заключение были подведены итоги и объявлены результаты. Все участники, включая членов жюри, получили сертификаты о выигранных фунтах стерлингах, впоследствии конвертируемых в баллы рубежного контроля.

Таким образом, организация и практика игры «*gambling*» в качестве формы рубежного контроля позволили студентам продемонстрировать коммуникативные и творческие способности иноязычного устного общения, используя азарт в учебных целях, а также внесли разнообразие в учебный процесс.